گزارشی پیرامون تاریخ سینما: پاسخ به چهار سوال

سینا فیض پور[1]، علی قمی زاده[2]، مینا گودرزی[3]، سارا متقی[4]

تاریخ گزارش: ۱۳۹۷/۸/۲۸

کلاس پاییز ۹۷ – سه شنبه ها – ١٤ الی ١٥:٤٠

واژه های کلیدی: تاریخ سینما، سینمای صامت، سینمای ناطق، دوران طلایی سینما

مقدمه

سینما مانند هر رسانه ی دیگر از تاریخ جالب و پرباری برخوردار است. این نکته که سینما نسبت به بعضی رسانه های دیگر مثل کتاب و تئاتر، نوپا تر است، باعث شده تاریخ آن معاصرتر و دارای جزئیات بسیار بیشتری باشد. از نظر برخی از تاریخ نگاران بهتر است به تاریخ سینما به عنوان مجموعه ای از تاریخ سینماها بیندیشیم. چرا که پژوهش در تاریخ سینما با طرح رشته ای از پرسش ها و جستجوی سند برای پاسخگویی به این پرسش ها در روند یک استدلال، سر و کار دارد. در این صورت ما نه با یک تاریخ واحد بلکه با تاریخ های متفاوتی رو به رو هستیم. تفاوت این تاریخ ها، از خاستگاه ها و ملل

---

١. سرگروه، کارشناسی مطالعات ارتباطی، دانشکده ارتباطات دانشگاه علامه طباطبایی

٢. کارشناسی مطالعات ارتباطی، دانشکده ارتباطات دانشگاه علامه طباطبایی

٣. کارشناسی مطالعات ارتباطی، دانشکده ارتباطات دانشگاه علامه طباطبایی

٤. کارشناسی مطالعات ارتباطی، دانشکده ارتباطات دانشگاه علامه طباطبایی

متفاوت سرچشمه می گیرد. در این گزارش ما قصد داریم با اتکا به کتاب ها و منابع مختلفی که در زمینه تاریخ سینما نگاشته شده است، به چهار سوال درباره این رسانه پاسخ دهیم: چه عواملی سبب شکل گرفتن ایده سینما شد؟ چه روز هایی دوران اوج سینما محسوب می شود؟ سینما در دوره معاصر چه اهمیتی دارد؟ با توجه به تغییرات تکنولوژیکی آینده سینما چگونه است؟

۱. چه عواملی سبب شکل گرفتن ایده سینما شد؟

۱-۱. آغاز سینما و سینمای صامت:

مینا گودرزی

بنابر تخمین های تقریبی ٪۲۵ از فیلم های ساخته شده تا به الان مربوط به دوران صامت هست. سینمای صامت در آمریکا از ۱۸۹٤ شروع شده و تا سال ۱۹۲۹ ادامه دارد. (بوردول و تامسن، ۱۳۹٦)

رسانه سینما در میانه دهه ۱۸۹۰ کم کم پدید آمد. دورانی که ایالات متحده هنوز در راه توسعه و تبدیل به یکی از قدرتهای استعماری جهان بود. در طول سه دهه پیش از جنگ جهانی اول سینما اختراع و از کسب و کار کوچک بازیهای تفریحی به یک صنعت جهانی تبدیل شد. فیلم ها در ابتدا همچون چشم اندازهای دیدنی متحرک و به عنوان پدیده ای تازه و تماشایی برای مخاطبان جذابیت داشتند. در اواخر دهه ۱۹۱۰ فیلم روایی بلند جا پای خود را به عنوان اساس برنامه های سالن سینما محکم کرد. اختراع سینما فرایندی بلند مدت بود و مهندسان و سرمایه گذاران بسیاری از کشورهای مختلف در آن سهم داشتند. جنگ بین صاحبان حق اختراع انحصاری، رشد این صنعت را در ایالات متحده کند کرد، در حالی که فیلم های فرانسوی در بازار های سرگرمی جهان در حال کسب رتبه فروش نخست بودند. (همان، ۱۳۹٦)

از ۱۹۰۵ به بعد رشد سریع تقاضا برای سرگرمی از طریق تصاویر متحرک (موشن پیکچر) درایالات متحده به گسترش سالن های سینمای کوچک که سینمای سکه ای

خوانده می شدند، منجرشد. عواملی که محرک رشد این تقاضا بودند، یکی افزایش شمارجمعیت مهاجران از جمله چینی ها، ایرلندی ها و ایتالیایی ها و دیگری کاهش ساعات کار بود. در نتیجه مهاجران کارگر و طبقه متوسط و فقیر نیز فرصت حضور در سینما ها را پیدا کردند. بعد از استقبال قابل توجه مهاجران و کارگران، آمریکا در مدت زمانی کوتاه به بزرگترین بازار فیلم دنیا بدل شد؛ موقعیتی که به آن اجازه داد قدرت فروش خود را در خارج از کشور هم افزایش دهد. در دوره رونق فیلم داستانی به اصلی ترین نوع برنامه های تفریحی که درآن سالن ها عرضه میشد تبدیل شد. شیوه های روایی و شگردهای ژانری به موازات تاثیرات متقابل کشورهای گوناگون بریکدیگر، به سرعت دستخوش تحول بود. به تدریج فیلم ها بلندتر شدند. از تدوین بیشتر استفاده شد. میان نوشته هایی توضیحی به فیلم ها اضافه شد و تنوع افزون تری به لحاظ فاصله دوربین با موضوع پدید آمد. جنگ جهانی اول اثر فوق العاده ای برسینما داشت. اوج گیری خصومت ها باعث افت شدید تولیدات سینمایی درفرانسه شد. ایتالیا هم بامشکلاتی روبرو شد. با پایان جنگ بزرگ، فیلم های آمریکایی بازار جهانی را در چنگ خودگرفتند وکشورهای دیگر هم درصدد رقابت با آن برامدند، که به ندرت موفق به اینکارشدند. در طول این دوره تدوین ظریف تر و پیچیده تر شد، تنوع عظیمی درشیوه ی بازیگری پدیدآمد وکارگردانان امکانات گوناگون برداشت بلند وحرکات دوربین را دریافتند. سینما که درطول دهه۱۸۹۰ اختراع شده بود، مانند تلفن وتلگراف و...محصول انقلاب صنعتی و وسیله ای تکنولوژیک بود که به مبنایی برای یک صنعت عظیم بدل شد. (همان، ۱۳۹٦)

در دوران سینمای صامت پیوند تصویر باصدای همزمان برای ابداع کنندگان ممکن نبود، در واقع روشی برای اینکار تا اواخر۱۹۲۰ پیدا نشده بود. از این جهت در۳۰ سال اول عمر سینما فیلم ها صامت بودند. هرچند که باموسیقی زنده وحتی گاهی هم جلوه های صوتی محیطی همراه می شدند. تا اوایل سال ۱۹۰۰ و بعد ازآن تلاش هایی برای

ایجاد فیلم ناطق انجام شد، اما در نهایت ۳۲ سال طول کشید که اولین فیلم ناطق به روی پرده سینما برود.(همان، ۱۳۹٦)

۲-۱. شروع سینمای ناطق تا پایان جنگ جهانی دوم:

سارا متقی مقدم

در اکتبر سال ۱۹۲۷ "خواننده جاز" به عنوان اولین فیلم بلند ناطق به روی پرده رفت. فیلم‌های ناطق در دوران بعد از دهه ۲۰ میلادی به عنوان یک پدیده جهانی شناخته شدند. در آمریکا، فیلم‌های ناطق هالیوود را به عنوان یکی از مطمئن‌ترین نظام‌های تبلیغاتی- فرهنگی معرفی کردند. (نایت، ۱۳۹۵)

تنها ۱۰ روز بعد از شروع جنگ جهانی دوم، روزولت رئیس جمهور وقت آمریکا، هالیوود را نیز به این جنگ فراخواند و نیروی سینما را برای افزایش آگاهی توده های مردم و ایجاد جوی حماسی- احساسی برای دفاع از کشور فراخواند. حقیقت آن است که هیچ کس منکر حوزه نفوذ هالیوود در جامعه آمریکا نبود. در پایان دهه ۳۰، صنعت سینما چهاردهمین صنعت بزرگ آمریکا محسوب می شد و ستارگان پرده نقره ای تاثیر زیادی بر رفتار مردم داشتند. بازیگران و ستارگان سینما نقشی کلیدی در پذیرش واقعیت جنگ توسط مردم و بالا بردن روحیه جنگاوری در کشور داشتند. در ابتدای جنگ جهانی بسیاری از شهروندان به ترک امنیت و آسایش و پیوستن به نیروهای نظامی بی میل بودند ولی به زودی مردان جوان بسیاری برای پیوستن به جنگ، صف کشیدند چراکه ستارگان محبوب آنان در این امر پیشگام بودند. بازیگرانی چون «جیمی استوارت»، «کلارک گیبل» و «رونالد ریگان» با پیوستن به نیروهای نظامی به نمادهای ملی تبدیل شدند. جیمی استوارت که سال ها بعد به انتخاب بنیاد فیلم آمریکا به عنوان سومین بازیگر مرد برتر دوران طلایی هالیوود انتخاب شد به عنوان سرباز صفر به نیروی هوایی پیوست. او با رشادت و لیاقتی که از خود نشان داد، تا مدال افتخار کنگره و درجه سرتیپی نیروی هوایی ارتش پیش رفت. (همان، ۱۳۹۵)

آئودی مورفی بازیگر جوان و خوش چهره هالیوود یکی دیگر از نمادهای شاخص جنگ جهانی بود. مردی که در بعضی موارد همچون صحنه های فیلم سینمایی جنگید و در یک مورد، یکه و تنها و در حالی که زخمی بود و تجهیزات کافی در اختیار نداشت در برابر رسته ای از سربازان آلمانی مقاومت کرد. مورفی را پر مدال ترین سرباز جنگ می شناسند چرا که به واسطه شجاعت و جنگاوری بی مانندش تقریبا تمام نمادها و مدال های افتخار ارتش ایالات متحده امریکا به او اهدا شد.

در موارد متعددی ستاره های هالیوود در جنگ حضوری موثر و شاخص داشتند؛ حضوری که صرفا جنبه تبلیغاتی نداشت. بنا بر آمار تا اکتبر ۱۹٤۲ بیش از ۲۷۰۰ نفر از جامعه هالیوود به جنگ پیوسته بودند و تا پایان جنگ حدود یک چهارم دست اندرکاران صنعت سینما آمریکا در جبهه های جنگ حضور یافته بودند. (همان، ۱۳۹۵)

در خانه نیز، آنها که مانده بودند سعی در تغذیه ماشین جنگی کشور خود داشتند. سالن های سینما به مراکز جمع آوری نیازهای ارتش تبدیل شده بود. ریتا هیورث، بازیگر سینما، با اهدای گلگیرهای ماشین خود برای این امر به نماد مدافعان در وطن تبدیل شد. با اعلام کمبود خون در جبهه ها خیلی از سالن ها به مرکز اهدای خون تبدیل شدند و حتی خیلی از سینماها آن را به عنوان بلیت ورود به سینما در نظر گرفتند. (همان، ۱۳۹۵)

زمانی که آمریکایی ها در خانه، فیلم های جنگی و حلقه های خبری از جبهه ها را تماشا می کردند و دنبال راهی برای شرکت در جنگ بودند، سربازان خسته در غربت آرامش و خلاصی از فکر جنگ را می جستند و دوباره ستارگان سینما برای کمک پیش قراول بودند. (همان، ۱۳۹۵)

چه روز هایی دوران اوج سینما محسوب می شود؟

سینا فیض پور

درست بعد از پایان جنگ جهانی دوم، سینمای آمریکا رکورد جدیدی ثبت کرد. طی سال ۱۹٤٦، به طور میانگین ۹۰ میلیون بلیت سینما فروخته شد. اما سینمای دهه ۵۰ میلادی بیشتر شامل موفقیت هنری بود تا موفقیت در گیشه. در سال ۱۹۵۲، میانگین فروش هفته ای بلیت به ۵۰ میلیون عدد رسید که در واقع شکستی محسوس از نظر فروش به حساب می آید. (یوجین بیور، ۱۳٦۷: ۳۱۹) یکی از دلایل، کاهش فروش فیلم های سینمایی، ورود تلویزیون به خانه ها بود. مردم هنگامی که به تصاویر متحرک نیاز داشتند خود را بیشتر با تلویزیون، که جدیدتر بود، سرگرم می کردند تا با سینما. اما با وجود کاهش فروش، اتفاقات طلایی از نظر هنری و تکنولوژیکی در دهه ۵۰ میلادی رخ داد. عمده آثار مطرح و ستوده شده کارگردانانی مثل آلفرد هیچکاک و بیلی وایلدر مربوط به این دهه است. کاهش فروش باعث شد در صنعت سینما نوآوری های جدیدی رخ دهد. فناوری هایی مثل سینه راما، پرده عریض و اولین رشته از فیلم های سه بعدی در دهه ۵۰ عرضه شدند. در نهایت از میان دستاورد های فنی دهه ۵۰ میلادی سه چیز ماندگار تر بودند: پرده عریض، هنر مهندسی صدا و فیلم های رنگی. (همان، ۱۳٦۷: ۳۲۲) هالیوود برای نجات به بیان آزادانه و بی پرواتر نیز اندیشید؛ در دهه ۵۰ میلادی فیلم های زیادی پیرامون اعتیاد، خشونت و مسائل جنسی ساخته شد. به علاوه ستارگان جدیدی مثل مارلون براندو قدم به عرصه سینما گذاشتند. همانطور که به دستاورد های متعدد هنری و فنی این دهه اشاره کردیم، یک دستاورد دیگر آغاز قدرتمند فیلم های تلویزیونی بود.

اگر بخواهیم به دوران طلایی (Golden Age) سینما از همه نظر، چه تکنیکی و چه هنری و چه مالی اشاره کنیم، دهه ای بهتر از دهه ۹۰ میلادی نمی توان پیدا کرد. دهه ۸۰ میلادی فرهنگ خاص خودش را داشت؛ فرهنگی که هنوز شاخصه های هنری و گرافیکی آن برای ما آشناست. اما کمبود بزرگ این دهه، داستان های تکراری بود. کارگردانان همان داستان های تکراری را با فرهنگ جدید و خاص دهه ۸۰ میلادی ترکیب می کردند. با وجود موفقیت مالی و شکست هنری دهه ۸۰، تعداد پرشمار فیلم های

اریجینال و غیر کلیشه ای در دهه ۹۰ میلادی، شگفت آور است. سکوت بره ها، پالپ فیکشن، تنها در خانه، پارک ژوراسیک، فارست گامپ، گیلمور خوشحال، تایتانیک، ویل هانتینگ خوب، فایت کلاب، ماتریکس، سون، زیبایی آمریکایی، لیست شیندلر، متهمان همیشگی، نجات سرباز رایان، شیر شاه، داستان اسباب بازی و رهایی از شاوشنک، تنها بخش کوچکی از فیلم هایی هستند که در دهه ۹۰ میلادی چه از فروش گیشه و چه از نظر هنری مورد استقبال قرار گرفتند. بعضی از این فیلم ها پا را فراتر گذاشته و به عنوان پدیده شناخته می شوند. تایتانیک رکورد پرفروش ترین فیلم تاریخ را شکست. پالپ فیکشن، تارانتینو را به دوستداران سینما معرفی کرد. تنها در خانه ژانر جدیدی در کمدی بنیان گذاشت و داستان اسباب بازی به عنوان اولین فیلم انمیشن سه بعدی تاریخ شناخته می شود.

ربکا نیکلسون در نشریه گاردین (۲۰۱۷) سینمای دهه ۹۰ را اینطور توصیف می کند:

سینمای دهه ۹۰، هوشمند، خود شناس و نوآورانه است و ارزش آن را دارد که در مورد آن حس نوستالژی داشته باشیم. بی دلیل نیست که استودیو ها به دنبال احیای آن هستند. (پاراگراف ۱)

بسیاری از فیلم های دهه ۹۰ میلادی به خاطر اریجینال بودن داستانشان و استفاده از حس نوستالژیک مخاطبان، دوباره در دوره معاصر بازسازی شده یا در حال بازسازی اند. یکی از نکات دیگر این دهه به تصویر کشیدن تحولات فرهنگی و افزایش گوناگونی نژادی و جنسیتی است. در این دهه بازیگران و کارگردانان سیاهپوست فراوانی مطرح شدند. همچنین فیلم هایی درباره مشکلات زنان ساخته شد که در دهه های پیش قابل طرح نبودند.

سینما در دوره معاصر چه اهمیتی دارد؟

علی قمی زاده

سینما هنوز به عنوان رسانه ای تاثیر گذار و صنعتی سودده شناخته می شود. با این وجود، منتقدان معتقدند از جنبه اصالت و تازگی فیلم ها کاسته شده است. نام هالیوود و سبک فیلم سازی آن به کشور های دیگر نیز سرایت کرده. از جمله هند که سینمای آن با بالیوود شناخته می شود. البته بالیوود تنها بخش سینمای این کشور پرجمعیت نیست و بخش دیگر آن را تالیوود صدا می زنند. تالیوود فیلم هایی را نه به زبان هندو بلکه با زبان تلوگو می سازد و قدمت آن به اندازه بالیوود است. در دوره معاصر شاهد هستیم، کشور های پرجمعیتی مثل چین و هند در حال سرمایه گذاری عظیم بر روی فیلم های ساخت کشور خود و همچنین فیلم های هالیوودی هستند. در چند سال اخیر، تعداد فیلم های هالیوودی که با مشارکت مالی چینی ها ساخته شده رو به افزایش است. مشارکت چینی ها در ساخت فیلم های هالیوودی، به آن ها این امکان را می دهد که داستان فیلم ها را با فرهنگ خود منطبق کنند. هالیوود با وجود آن که محصول آمریکا است، برای سوددهی خود به بازار های جهانی متکی است. اما سینمای چین تنها با اتکا به مخاطبان داخلی و با توجه به جمعیت بالای خود، توانسته رکورد های جهانی فروش را بشکنند. (جلیل زاده، ۱۳۹۷)

در حال حاضر عمده ترین استودیو های هالیوود، دیسنی، فاکس، پارامونت و یونیورسال هستند. یکی از کمپانی های قدیمی به نام MGM که زمانی از بزرگترین استودیو ها بود، هم اکنون به کمپانی کوچک و کم کاری تبدیل شده و بیشتر از حق امتیاز فیلم های قدیمی خودش بهره می برد. در هالیوود، بیش از هر زمان دیگری شاهد پدیده بلاک باستر (Blockbuster) هستیم. بلاک باستر به فیلم هایی می گویند که با بودجه های بسیار هنگفت ساخته شده و معمولا دارای فروش بسیار بالایی در گیشه هستند. اصطلاح دیگری که در دروان معاصر سینما زیاد شنیده می شود فرانچیز (Franchises) است. فرانچیز به فیلم هایی می گویند که دنباله دار و زنجیره ای هستند. این فیلم ها به طور معمول دارای فروش بالایی هستند. از جمله فرانچیز هایی که در دوره معاصر میلیارد

ها دلار فروش داشته اند می توان به "اونجرز" و "سریع و خشن" اشاره کرد. یکی از قدیمی ترین فرانچیز های سینما که از دهه ۷۰ میلادی تاکنون ادامه داشته، "جنگ ستارگان" است. هم اکنون فیلم ها فقط محدود به سینما نیستند. کمپانی ها و استودیو های بزرگ فیلمسازی آدمک ، اسباب بازی، تی شرت، ماگ و انواع اشیاء را با قالب و تم فیلم های پرفروششان تولید می کنند. این موضوع در فیلم های کودکان و انیمیشن ها مشهود تر است. به این اشیا که با موضوع فیلم ها ساخته می شوند، مرچاندایز (merchandise) می گویند. کمپانی دیزنی به عنوان یکی از کمپانی های بزرگ هالیوودی، بخش مهمی از فعالیت خود را در بخش تفریح و سرگرمی متمرکز کرده که با ساخت دیزنی لند ها ممکن شده است. پارک دیزنی لند، اولین پارک از دو پارک موضوعی دیزنی در آمریکا است که در آنهایم کالیفرنیا ساخته شده است. این پارک که سال ۱۹۵۵افتتاح شد، تنها پارکی است که تحت مدیریت خود والت دیزنی ساخته شد. از زمان تاسیس این پارک تاکنون، این مجموعه بارها گسترش یافته و بر امکانات و بخشهای مختلف آن افزوده شده که میدان نیواورلئانز در سال ۱۹٦٦و شهر میکی در سال ۱۹۹۳ از جمله آنهاست. دیزنی لند بیش از هر پارک موضوعی دیگر دنیا میزبان بازدیدکنندگانی از گوشه و کنار جهان است و از زمان تاسیس تاکنون٦۵۰ میلیون بازدیدکننده داشته است. تنها در سال ۲۰۱۳ بیش از ١٦,٢ میلیون نفر از این پارک بازدید کردند. تمام این اتفاقات و امکانات و گسترش ها همگی در بستر فیلم های سینمایی رخ داده اند. (عسگری، ۱۳۹۵)

با توجه به تغییرات تکنولوژیکی آینده سینما چگونه است؟

سینا فیض پور

آرتور نایت (۱۳۹۵) در کتاب تاریخ سینما می گوید:

هر بار که مخترعان جنبه تازه ای از واقعیت را به سینما افزودند، سینماگران ناچار شدند که کار خود را از نو شروع کنند. زیرا که هرچند یک چیز نوظهور همیشه جالب است، علاقه و اشتیاق تماشاگران را هنگامی می توان حفظ کرد که واقعیت به وسیله هنر، تغییر شکل یافته باشد. بنابراین هر اختراع و هر پیشرفت فنی در سینما، امکانات آفرینش هنری را تجدید می کند و نیروی ابداع سینماگران را به مبارزه می طلبد.

نایت در مورد تاثیر تکنولوژی بر سینما درست می گوید. فناوری و هنر سینما همیشه در کنار همدیگر جلو رفته اند. در سال ۱۹۵۳، وقتی که تلویزیون در حال ربودن گوی سبقت از سینما بود، تهیه کنندگان سینمایی به تقلا افتادند. سوال اینجا بود: چه تجربه ای را می توان در اختیار مخاطب قرار داد که تلویزیون نمی تواند در اختیار آن ها قرار دهد؟ پاسخ در این بود که صفحات تلویزیون کوچک است، اما ابعاد آن همانند پرده سینما است. اما چیزی که تلویزیون نمی توانست در اختیار مخاطبان قرار دهد، "فیلم های رنگی" و"پرده عریض" بود. این دو فناوری به داد سینما رسیدند. به علاوه سینما محتوایی را در اختیار داشت که انحصاری بود و در تلویزیون نمی شد دید. در عصر ما که عصر همپوشانی رسانه ای است، باز هم این سوال مطرح شده. چه تکنولوژی هایی در عصر اینترنت و عصر اطلاعات می تواندصنعت سینما را نجات دهد؟ هم اکنون ما با فناوری هایی مثل IMAX، CGI، واقعیت مجازی و هوش مصنوعی رو به رو هستیم که می تواند به کمک سینما بیاید. همانطور که در دهه ۵۰ میلادی، تلویزیون صنعت سینما را به چالش کشیده بود، هم اکنون استریمینگ (Streaming) آن را به چالش کشیده. در دهه ۲۰۰۰ میلادی هم شاهد، اوج گرفتن دی وی دی بودیم. استریمینگ به معنای پخش آنلاین ویدیو از طریق اینترنت می باشد. نت فلیکس و یوتیوب در آینده، سهم بسیار زیادی از مقدار تماشای کاربران خواهند داشت. نت فلیکس، شبکه ای است که کاربران می توانند با پرداخت یک اشتراک ماهانه، به طور آنلاین به تماشای فیلم بنشینند. کاتالوگ فیلم های

نت فلیکس ماهانه تغییر می کند و برخی فیلم ها به آن افزوده شده و برخی فیلم ها از آن حذف می شود. چالش اصلی نت فلیکس این است که استودیو های بزرگ فیلمسازی حاضر به همکاری نیستند، در نتیجه کاربران برای تماشای بسیاری از فیلم های جدید هنوز مجبورند قدم به سالن سینما بگذارند. نت فلیکس دست به تهیه کنندگی و تولید محتوای اختصاصی خودش زده است. در نقطه مقابل نت فلیکس که کمپانی محتوای آن را تعیین می کند، یوتیوب قرار دارد. یوتیوب یک پلت فرم ویدیویی کاربر محور است که کاربران در آن ویدیو های مورد نظر خود را آپلود می کنند.

حالا که از طرفی با استریمینگ رو به رو هستیم و تلویزیون ها و مانتیور های شخصی بیش از پیش با کیفیت شده اند، صنعت سینما برای آینده خود چه چیزی در چنته دارد؟ در چند سال اخیر فیلم های با بودجه های هنگفت ساخته می شوند، برای جلوه های ویژه خود از فناوری CGI بهره می برند. اما نهایتِ لذت بردن از این جلوه های ویژه که دارای جزئیات فراوان و قابل توجه هستند، تنها با پرده های سینمای بسیار بزرگ ممکن است. برای مثال در صفحه گوشی تلفن همراه، لپ تاپ یا تلویزیون خانگی نمی توان از این جزئیات لذت برد. علاوه بر بهره گیری از CGI، صنعت سینما به استفاده از IMAX رو آورده که در آینده بیشتر هم خواهد شد. "به محض اینکه وارد سالن‌های سینمای آی مکس می‌شوید یک اتفاق نظر شما را به خود جلب می‌کند و آن هم بزرگی بیش از حد پرده‌های سینماهای آی مکس است که دو نوع است: نوع اول سینماهای آی مکس هستند که صفحه‌های مستطیل شکل بسیار بزرگ دارند. نوع معمولی این صفحات حدود ١٦ متر ارتفاع و ٢٢ متر عرض دارند و می‌توانند بزرگتر هم باشند. بزرگترین صفحه‌ای که تاکنون برای این سینماها طراحی شده است ۳۰ متر ارتفاع دارد که هیجان بسیاری را برای تماشاگر به ارمغان می‌آورد. نوع دوم گنبدهای آی‌مکس است. در این نوع سینماها تماشاگر خود را در محاصره صفحه نمایشگر می‌بیند به این معنا که صفحه نمایش‌دهنده به شکل محدب دور تا دور سالن را در برگرفته است که این دایره معمولا

قطری ۳۰ متری دارد. فرقی نمی‌کند که شما در سینماهای معمولی و یا گنبدی آی مکس (فرانما) نشسته باشید، تاثیر دیدن این گونه فیلم‌ها روی شما بی‌نظیر است. بزرگی این صفحه‌ها باعث می‌شود که تمام زاویه دید شما گرفته شود و حرکات روی صفحه آنقدر نزدیک طبیعی به نظر می‌رسند که حتی ممکن است شما از این حرکات واقعی احساس سرگیجه و یا ترس شوید. تصور کنید در حال دیدن فیلم آی مکس حیات وحش هستید و یک شیر جنگل چنان طبیعی به شما نزدیک می‌شود که ترجیح می‌دهید عینک مخصوص فیلم را بردارید و متوجه شوید که در سالن نشسته‌اید و شیر قصد تکه تکه کردن شما را ندارد. فیلم‌هایی که در سالن‌های آی مکس به نمایش گذاشته می‌شوند می‌توانند به شکل معمولی فیلمبرداری شده و سپس روی حلقه فیلم‌های بسیار بزرگ و نایاب کشیده شوند که حدود ۱۰ برابر فیلم‌های عادی هستند." (همشهری آنلاین، ۱۳۸٦) پس می توان نتیجه گرفت که در آینده صفحه های سینما بزرگ و بزرگ تر خواهند شد و تجربه واقعیت مجازی نیز به کمک سینماگران خواهد آمد تا با استفاده از نمای ۳٦۰ درجه دست به ابداع جدید بزنند. به علاوه با به کارگیری CGI و هوش مصنوعی، استفاده از بازیگران واقعی و انسان ها کاهش خواهد یافت و سیاه لشگر ها با تصاویر کامپیوتری جایگزین می شوند.

منابع

- بوردول، دیوید؛ تامســـن، کریســـتین. (۱۳۹٦). **تاریخ ســـینما** ، ترجمه: روبرت صافاریان، چاپ نهم. تهران: نشر مرکز.
- نایت، آرتور. (۱۳۹۵). **تاریخ سینما** ، ترجمه: نجف دریابندی، چاپ یازدهم. تهران: امیرکبیر.
- یوجین بیور، فرانک. (۱۳٦۷). **سرگذشت سینما** ، ترجمه: بهروز تورانی، تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، اداره کل تحقیقات و روابط سینمایی.

- عسگری، علی. (۱۳۹۵). "دیزنی و پارکهای موضوعی اش"، **مجله صنایع فرهنگی مهر**، شماره ٦.
- جلیل زاده، میلاد. (۱۳۹۷). "اژدها وارد می شود؛ این روز ها سینمای چین بعد از هالیوود پرده های سینمای جهان را تسخیر کرده است"، **روزنامه فرهیختگان**، یک شنبه ۱۸ شهریور، شماره ۲۵۸۰
- ----------. (۱۳۸٦، ۱٤ مهر). "آشنایی با سینمای آی مکس". **همشهری آنلاین**، دریافت شده از https://bit.ly/2KsrPO8

- Nicholson, Rebecca. (2017, September 29). From Clueless to Tarantino: why the 90s was Hollywood’s fairytale decade. **The Guardian**. https://www.theguardian.com/film/2017/sep/29/from-clueless-to-tarantino-why-the-90s-was-hollywoods-fairytale-decade